by Elettronica 2000

N. 51 - LUG/AGO 1988 - L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

FELICI VACANZE

IN QUESTO FASCICOLO

MONEKILL PROXIMA OTHELLO RACCOLTA
UNKNOW II ACQUAJET MAXICAR MAD RACE
GALAXFLY EXEDRAW DIAVOLO CARAMBOLA
AGENTX MONITOR IL MURO II MUTAN

BytExpress

TUTTI I PRODOTTI • I PREZZI PIU' PAZZI

-JOYSTICK-

QUICKJOY prezzo pazzo L.8000

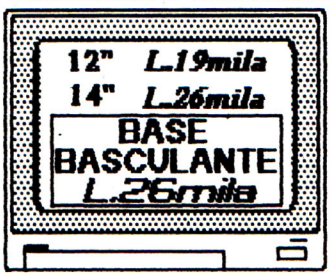
SPECTRAVIDEO L.12000
anatomico-autofuoco

QUICKSHOT II L.19000
microswitch-autofuoco

SPEEDKING Konix L.27000
Anatomico con microswitch
UN GIOCO IN REGALO

PHASOR ONE L.27000
Con microswitch, cavo extralungo, garantito!!

SCHERMO *Antiriflesso*



INTERFACCIA *KEMPSTON*

Per collegare JOYSTICK al tuo SPECTRUM Lire 19.500

Cartuccia MICRODRIVE

Salva i tuoi **L.6500** programmi

CALCOLATRICE SCIENTIFICA

Multifunzione. Una preziosa alleata a scuola e sul lavoro! **L.14000**

DATABANK L. 66.000

Una perfetta segretaria elettronica con AGENDA telefonica. Memorizza i vostri APPUNTAMENTI. Completa di CALCOLATRICE, Alarm/Clock e codice segreto per proteggere i dati. *TASCABILE*

Software originale

SPECTRUM su cassetta

CHIEDI SUBITO (con lire 1000 in francobolli per spese postali) il catalogo completo per il computer che hai.

COLLECTION

HIT PACK	18000
SIX PACK VOL.3	18000
STAR GAMES II	18000
THEY SOLD A MILL.	18000
WE ARE THE CHAMP.	18000

SINGOLI

10TH FRAME	18000
ARKANOID-DOH	18000
ATHENA	18000
BASIL.MOUSE DETEC.	18000
BASKET MASTER	18000
BEDLAM	18000
BLOOD VALLEY	18000
BUBBLE BOBBLE	18000
BUGGY BOY	18000
CALIFORNIA GAMES	18000
COMBAT SCHOOL	18000
DONKEY KONG	18000
DRAGON'S LAIR	18000
FIST II	18000
FLYING SHARK	18000
GAUNLET	18000

SINGOLI

GUNSMOKE	18000
GUTZ	18000
HEAD OVER HEELS	18000
HIVE	18000
IKARI WARRIORS	18000
IMPOSSABALL	18000
IMPOSS.MISSION II	18000
INDIANA JONES	18000
LAST MISSION	18000
LAZERTAG	18000
MARTANOIDS	18000
MASTERS OF THE UN.	18000
MATCH DAY II	18000
OUT RUN	18000
PLATOON	18000
PREDATOR	18000
PSYCO SOLDIER	18000
RANARAMA	18000
RASTAN	18000
SIDE ARMS	18000
SUPER HANG-ON	18000
TARGET RENEGADE	18000
THUNDER CATS	18000
WIZBALL	18000

Spedite il tagliando in busta chiusa a: **BytExpress-Corso Vitt.Emanuele 15-20122 MILANO**

Tutti i prezzi sono **IVA INCLUSA**

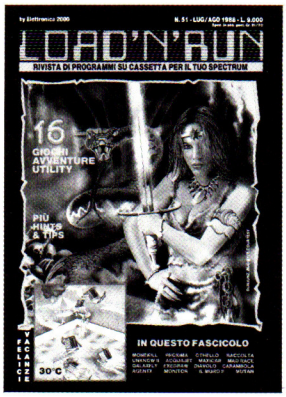
Si accettano ordini superiori alle L.20mila. Spedizione in contrassegno con spese a Vostro carico. Per ordini superiori a L.100mila in OMAGGIO un **SUPER-JOYSTICK** con *AUTOFIRE*.

NOME..... COGNOME.....

VIA.....N. .....

CITTA'.....CAP.....PROV.....

NOME ARTICOLO	Npezzi	PREZZO
TOTALE		



LOAD'N'RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

- MONEKILL
- GALAXFLY
- PROXIMA
- EXEDRAW
- OTHELLO
- DIAVOLO
- RACCOLTA
- CARAMBOLA
- UNKNOW II
- AGENTX
- ACQUAJET
- MONITOR
- MAXICAR
- IL MURO II
- MAD RACE
- MUTAN

N. 51 - LUG/AGO 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura di E. Di Zenobio.

TERROR FACE: IL PERCORSO

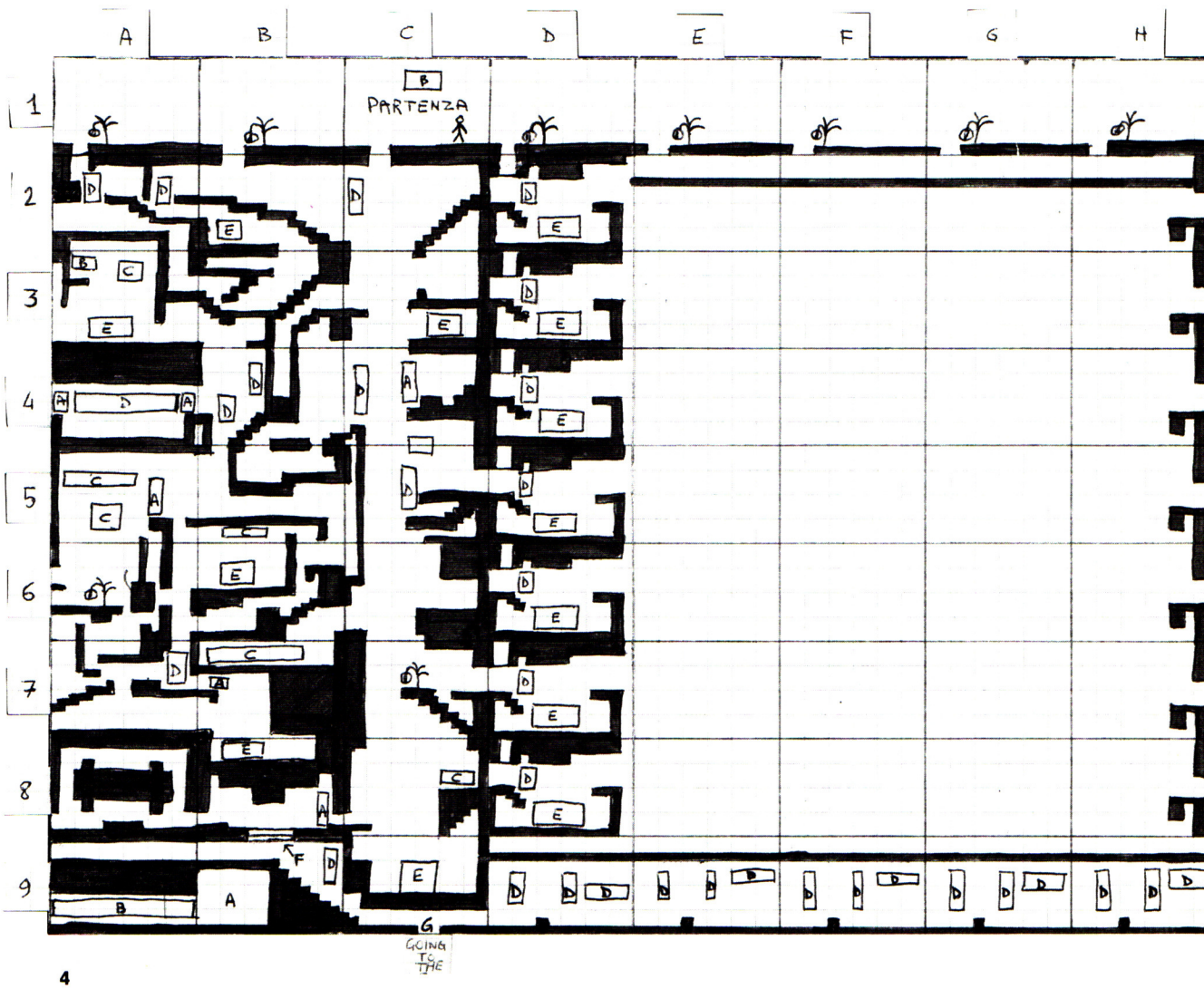
Il bravo Antonio Fragola, fedele lettore, ha prontamente raccolto il nostro invito a spedirci eventuali mappe di giochi risolti, e noi premiamo la sua bravura pubblicando il risultato dei suoi sforzi. Antonio è riuscito a terminare il divertente "Terror Face" pubblicato sul fascicolo di marzo, ed ha disegnato su carta una mappa di tutti i quadri aggiungendo anche una piccola legenda. Le lettere che trovi nelle varie stanze hanno infatti un preciso significato, e tutte si riferiscono al movimento degli oggetti nei diversi quadri. Esaminiamole una per una:

A = appare all'improvviso salendo
B = cade dall'alto
C = va a sinistra e a destra
D = sale e scende
E = appare improvvisamente, poi va avanti e indietro
F = scompare un muro e riappare nella stanza B8
G = inibisce i tasti direzionali tranne il fuoco
H = appaiono dei muri che impediscono l'uscita verso il basso

Complimenti all'autore per la sua pazienza e per la bravura!

POKES PER VOI

Ecco un po' di poke per alcuni dei giochi, pubblicati sul fascicolo 50 di



Load'n'Run, che possono essere immesse direttamente con la Multiface.

STOMF! = POKE 54500,0
POKE 54501,0
POKE 54502,0 = Vite infinite

UNKNOW = POKE 54216,0
POKE 54232,0 = Vite infinite

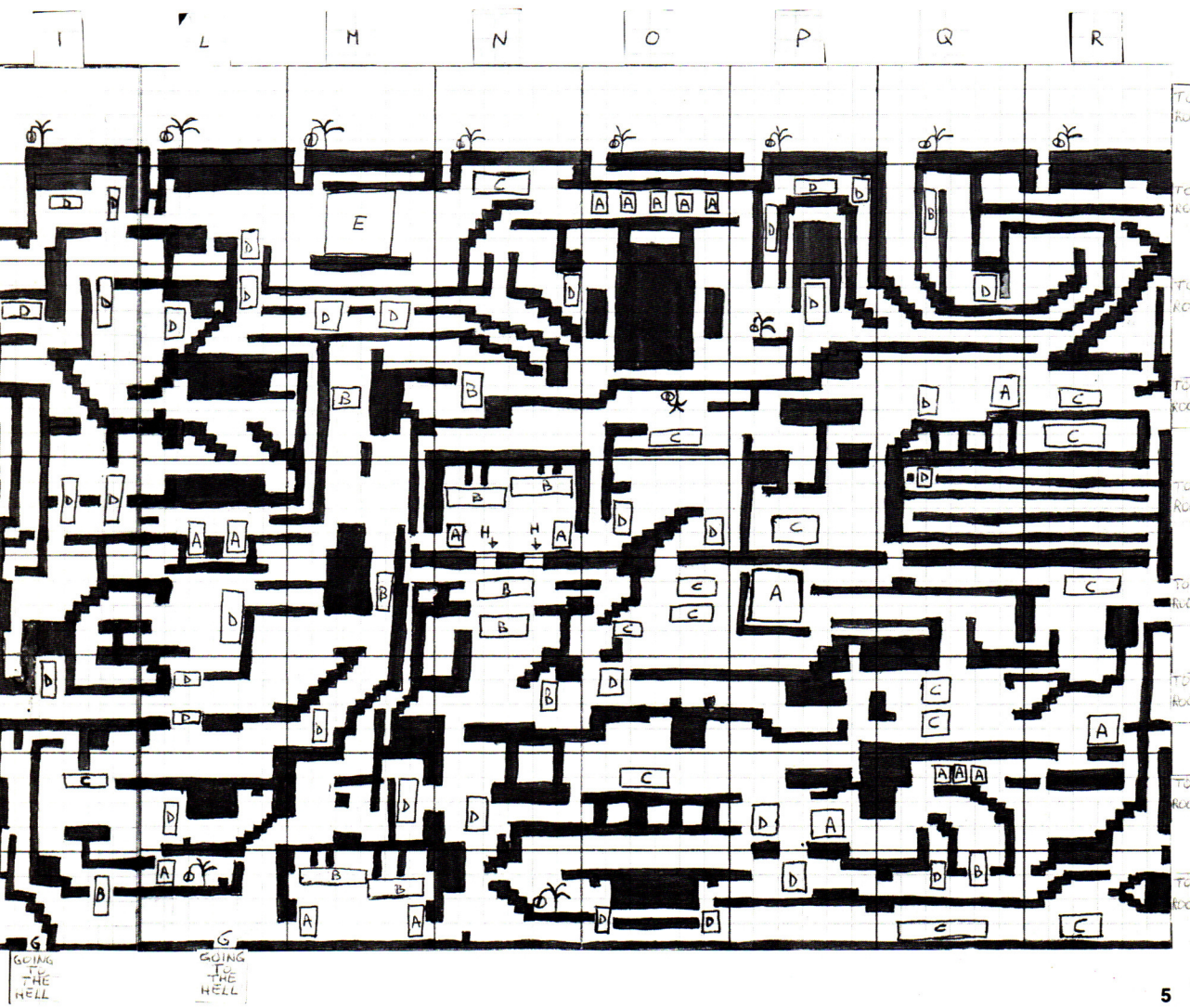
ADVANCED = POKE 32990,0 = Vite infinite

LASERFLY = POKE 36538,N = Numero di vite

MACHINE FIRE = POKE 36687,0 Vite infinite

MAGIC PASSWORD

Alcuni lettori ci hanno telefonato a proposito della password (Claudia) che abbiamo riportato lo scorso mese a proposito di The Two Explorer: la parolina funziona solo dal secondo livello, ovvero dopo almeno trentamila punti. Inutile tentare prima. Perciò pazienza e coraggio, insistere e la magia si compirà! Siete in vacanza, no?! Avete tempo! La redazione augura a tutti ore felicissime. Ciao, ciao.



(48K)

GALAXFLY

Eccellente gioco, la cui grafica sarà necessario ricordare ed usare come termine di paragone: senza dubbio una delle migliori realizzazioni mai viste sul nostro Spectrum. I colori sono stati scelti alla perfezione e lo scrolling degli sprite è davvero perfetto. Beh, avrai già capito che questo gioco è bellissimo da vedere, ma anche da giocare. Per rendere chiare le idee diciamo che è uno shoot-em-up, dove sparare bene ed in fretta è la cosa più importante. Per selezionare il tipo di controllo da adottare devi premere un tasto quando la manina si trova sull'icona che rappresenta l'opzione scelta da te. Le opzioni sono, da sinistra verso destra: tastiera, Kempston joystick, Sinclair joystick, cursori, ridefinizione tasti. È un gioco molto complesso ed articolato, anche se il tuo compito appare relativamente semplice: distruggere tutto il sistema computerizzato eliminando i generatori che assicurano l'energia a tutto il sistema. Questo è rappresentato da una griglia, in ogni casella della quale può esserci o meno un simbolo, indicante che quella zona è occupata o no dai robot, oppure che è senza costruzioni, o anche che si tratta di un settore occupato da un pianeta. Inizialmente ti puoi muovere soltanto nei settori adiacenti a quelli liberi, e premendo fuoco inizierai la missione. Ogni area ha 4 generatori di energia che dovrai trovare e distruggere: sullo scanner questi appariranno come dei piccoli puntini lampeggianti velocemente, mentre i teleporter lampeggiano molto meno. Le fonti energetiche sono protette dai robot che, causa le loro dimensioni, non sono visualizzati sul tuo radar: devi ovviamente, liberarti di loro, poi pensare ai generatori. Prima però impadronisciti dei ben quattro cassonetti di energia che troverai uccidendo i nemici. I teleporter ti condurranno in posti altrimenti inaccessibili: questi "ascensori", essendo controllati da alcuni robot, sono complicati da usare e ti riserveranno parecchie sorprese. Il tuo pannello di controllo mostra, dalla sinistra in basso proseguendo verso destra: l'accelerazione direzionale attuale; la barra del carburante; quella dei danni subiti; il numero di navicelle rimaste o la visuale dello scanner; il punteggio corrente; il normal o rapid fire ed il numero di cassonetti che hai preso.

(48K)

IL MURO II

Seconda versione ufficiale (la prima è già apparsa su questo stesso giornale) del classicissimo Breakout.

Se pensiamo che questo primo videogioco da bar uscì in bianco e nero ed il colore fu ottenuto applicando strisce di gelatina colorata sul monitor, un sorriso, a dir poco, ce lo lasciamo sfuggire. Ora sul nostro Spectrum vediamo passare giochi molto più sofisticati e complicati ed è soltanto un computer ad 8 bit: figuriamoci cosa accade sui 16 bit, per non parlare dei 32... La struttura del gioco è identica alla precedente, ma ovviamente sono aumentate le difficoltà e sono cambiate le disposizioni dei mattoncini. Ottima la musichetta di accompagnamento, soprattutto sapendo quali salti mortali ci siano voluti per ottenerla. Lo scopo consiste nel ripulire tutti gli schermi fino all'ultimo; fortunatamente sono presenti alcuni bonus che ti faciliteranno la vita e senza i quali non potresti fare molta strada; essi appariranno quando distruggerai alcuni particolari mattoncini e saranno rappresentati da alcune lettere cerchiate. Ecco l'elenco completo:

B = apre la porta a lato dello schermo per passare al livello successivo
C = fà incollare la pallina alla tua mazzetta
D = aggiunge altre quattro palline per un totale di cinque
E = espande notevolmente la tua mazzetta
G = regala alla tua astronave cinque copie fantasma che la seguono ad ogni spostamento
L = aggiunge un potente laser con il quale puoi colpire direttamente i mattoncini
M = moltiplica la pallina per tre ad ogni contatto
P = ti regala una vita extra
R = riduce la larghezza della mazzetta
S = rallenta la velocità della pallina
T = raddoppia la tua mazzetta rendendoti più facile colpire la pallina

Ci sono poi delle capsule speciali che scenderanno ogni tanto ed i cui effetti sono davvero incredibili: tanto per citarne uno, vedrai lo scroll del muro in contemporanea alla partita: davvero molto carino! È un gioco con i fiocchi e, man mano che ci si inoltrerà negli schermi, si noteranno delle favolose varianti che rendono questo Muro II davvero eccellente. Un'ultima cosa: non cercate di distruggere proprio tutti i mattoncini perché alcuni sono inesorabilmente indistruttibili!

(48K)

OTHELLO

L'Othello è uno dei giochi più antichi del mondo, inventato da alcuni sacerdoti in Cina. Originalmente, questo apparentemente semplice passatempo rivestiva un profondo significato: il continuo cambio di colore delle pedine, che passano dal bianco al nero, simboleggiava l'eterno "up and down" (su e giù) della vita dell'uomo, destinato a nascere, a trasformarsi ed infine a morire. Ma questo gioco è ottimo anche senza che si ammettano profondi significati ai cerchi colorati. Il programma è scritto in linguaggio macchina, perciò molto veloce nel "pensare" le mosse e, soprattutto, molto abile: non ci sono livelli di difficoltà, dato che il computer sceglierà sempre la tattica migliore. È affatto facile batterlo, anche se dopo una manciata di partite ci si accorge che il signorino predilige una stessa tattica: non crederai che noi te la sveliamo così su due piedi, vero, altrimenti che gusto c'è, poi? Accenniamo alle regole per chi non le avesse mai lette: il tutto si svolge su una scacchiera, uguale a quella della dama, vista dall'alto. Muove per primo il giocatore che ha scelto le pedine NERE, e deve posizionare un'altra sua pedina sulla scacchiera in maniera tale che ci sia almeno UNA pedina avversaria tra quest'ultima ed una già esistente, in una qualunque direzione, orizzontale, verticale o diagonale.

Se non viene rispettata questa formula, il computer non accetta la mossa: se invece ci saranno pedine nemiche da mangiare, queste si gireranno e diventeranno del tuo stesso colore. Inutile aggiungere che vincerà chi, alla fine, avrà collezionato il maggior numero di pedine.

Può capitare di rimanere incastrati e di non poter muovere niente, oppure ancora di non sapere cosa fare: in questo caso è prevista la funzione di Help, ottenibile premendo il tasto H. Gentilmente il caro Spectrum ci suggerirà la mossa più appropriata e noi faremo bene a seguire il suo consiglio!

Puoi star certo che non bara mai, almeno così ci è sembrato!

Puoi scegliere i controlli che preferisci ma ricordati che quando dovrai scegliere il colore delle pedine, dovrai premere B per quelle nere (black) oppure W per le bianche (white).

■

ACQUA JET

Simpatica simulazione di un potentissimo Acquajet, che dovrà vedersela con altri tre agguerritissimi concorrenti per vincere tutte le gare previste. Il gioco prevede l'ovvia possibilità di correre in due ed offre alcune interessanti opzioni quali il replay, disponibile alla fine di ogni gara. Il programma infatti memorizza tutte le manovre effettuate dai vari concorrenti e, premendo R dopo il game over, si ha la possibilità di rivedere il tutto. Questo è molto divertente soprattutto quando si sono effettuati sorpassi in curva o scontri frontali, oppure soltanto per migliorare la propria guida. Il tuo Acquajet è molto potente e prende subito velocità, ma dovrai stare in guardia perché non ti sarà possibile frenare nel vero senso della parola, ma soltanto rallentare progressivamente. Questo si rivelerà un bel guaio e spesso ti troverai impantanato in mezzo alle alghe. Ci sono delle boe numerate, sempre accoppiate tra loro: devi ovviamente passarci in mezzo seguendo l'ordine delle stesse. Noterai infatti un numerino sopra la boa che indica l'ordine del percorso: non fare il furbo perché sarai squalificato. Non è necessario arrivare sempre primi al traguardo, innanzitutto perché è molto difficile ma soprattutto perché la cosa più importante è registrare un tempo di gara inferiore a quello di qualificazione, indicato a destra in basso, nel qual caso passerai al tracciato successivo. Ce ne sono parecchi, ma non cercare di caricarne altri da nastro perché per motivi di spazio non li abbiamo messi. I controlli li puoi ridefinire tranquillamente, ma per default questi sono, per il giocatore 1:

A = sinistra
S = destra
D = motore
per il giocatore 2:
N = sinistra
M = destra
ENTER = motore
P = pausa
Q = interrompi il gioco.

MAXICAR (48K)

Anche se il titolo può far pensare ad una mega macchina da corsa, non si tratta di un'auto eccezionale, ma di una normale monoposto da Formula Uno. Questo gioco è una nuova versione di un classico hit da bar, uno dei primi ad essere uscito sul mercato e ad aver riscontrato un immediato successo. Nel game precedente, al posto del joystick c'erano il volante, molto più comodo in questi casi, ed una leva per inserire la marcia, alta o bassa. In pista c'era soltanto la tua macchina e per passare ai tracciati successivi era necessario qualificarsi, registrando cioè un tempo inferiore a quello dato dai giudici. In questa Spectrum version, la prima variante è data dalla presenza di altre auto, tutte comandate dal computer e, anche nel caso tu giochi con un tuo amico, l'amato Spectrum piloterà sempre due macchine per intralciare la vostra gara. Hai inoltre la possibilità, prima di iniziare la gara, di scegliere il tracciato che più ti aggrada (caricarne un altro per il momento non è possibile). Terminato il caricamento devi premere 1 per giocare con le piste in memoria; decidi il numero di giocatori, i relativi controlli, la pista ed inizierai la gara: occhio alle macchie d'olio ed alle mongolfiere che ti faranno perdere il controllo della macchina! Cerca di collezionare il maggior numero possibile di chiavi inglesi, taniche ed oggetti simili perché aumenteranno la potenza del tuo mezzo, ma solo a partire dalla gara successiva alla prima. Non hai la possibilità di frenare, ma soltanto di rallentare lasciando l'acceleratore. Se usi la tastiera ecco i controlli:

Q = sinistra
W = destra
Z = accelera

per il giocatore uno, mentre per il due sono:

0 = sinistra
P = destra

SYMBOL SHIFT = accelera

Se vuoi giocare da solo, NON selezionare mai i cursori per il giocatore uno e Sinclair per il due, perché non potresti inserire il tuo nome nella score table.

DIAVOLO (48K)

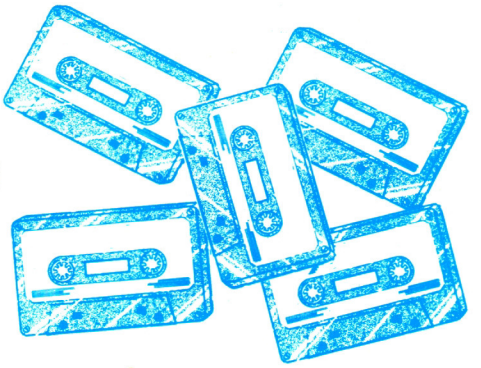
Il protagonista di questo gioco, che potremmo definire un arcade-adventure, è un aspirante mago, molto giovane ma anche molto distratto. Dopo aver trascorso giorno e notte provando nuovi filtri e pozioni strane, ha organizzato una riunione di maghi ed affiliati vari presso il castello del Diavolo, così chiamato per via di un'antica leggenda. Il nostro giovane mago non stava più nella pelle per la felicità e non vedeva l'ora di mostrare a tutti le sue scoperte: nel momento clou della serata, con un gesto che potremmo definire fantozziano, tocca maldestramente le quattro ampolle che contenevano i talismani del Diavolo. Finché questi talismani fossero rimasti separati non ci sarebbero stati problemi, ma ora che sono stati liberati nell'aria sorge un terribile dubbio: riuscirà il Diavolo a ricomporre tutti i suoi poteri ed a tornare nel castello? Ovviamente sarà tuo compito impedire che ciò avvenga, e per farlo dovrai girare tutte le numerosissime stanze del maniero cercando disperatamente di ricomporre i quattro pezzi in cui ciascun talismano si è diviso. Ogni volta che avrai collezionato tutte e quattro le parti di un talismano dovrai recarti al Tempio (quello giusto e relativo, però!); quindi dovrai trovare anche i quattro Templi! Inutile dire che è bene farsi una mappa per non girare a vuoto... Cerca di trovare subito i due incantesimi (sono oggetti anche questi, ovviamente) che ti permettono di sparare ai demoni e di fermarli per un certo periodo di tempo. Attento perché ogni incantesimo funziona soltanto con alcuni tipi di mostri; è fondamentale trovare le due chiavi che servono per aprire le porte: una per quelle di legno, l'altra per quelle di metallo. Divertente il fatto che in alcune stanze puoi entrare anche senza chiave, ma non ne puoi uscire!

Tutti gli oggetti si raccolgono con l'apposito tasto; tutti gli altri tasti sono ridefinibili.

ENTER = raccoglie
SPAZIO = lascia oggetto
SYM. SHIFT = seleziona oggetto
H = pausa
BREAK = interrompe

UTILITY

RACCOLTA 1 (48K)



Finalmente, ecco pubblicata la raccolta di routine in linguaggio macchina più completa che sia mai stata scritta per lo Spectrum. In tutto ben 152 routine, e qui te ne presentiamo la metà esatta, le prime 76. È possibile fare una copia della raccolta anche su microdrive seguendo le istruzioni che appariranno a caricamento effettuato. Premi ENTER per iniziare. Puoi sempre avere su carta una copia di tutto quello che c'è sul video e, se vuoi renderti immediatamente conto della potenza di queste routine, puoi lanciare subito il demo premendo la D. Attendi pazientemente la fine oppure prova a premere Break: un simpatico messaggio ti avvertirà che la routine 65 serve proprio per prevenire le mosse dei furbastri come te! Alcune delle routine sono ricavate direttamente dalla rom, non rilocabili dunque immediatamente, dovrai quindi scegliere l'apposita opzione per rilocarle. Leggi sempre tutto quello che riguarda la routine che vuoi usare, altrimenti rischi di compromettere il suo funzionamento. I comandi principali sono:

S per salvare la raccolta su microdrive
L per rilocare le routine
R per rileggere le istruzioni dell'ultima routine scelta
Q per uscire ed andare al basic
D per il demo
I per tornare in ogni momento all'indice generale
C per accedere alla routine successiva
N (seguito dal numero) per andare direttamente a quella routine
T per salvare la routine attuale sul registratore

Premendo la E puoi avere sempre un esempio di quello che combina quella particolare routine e, se non sei soddisfatto, puoi rivederlo premendo la A. Se ti interessa come è stato ottenuto il demo generale, esci dal programma premendo la Q e vai a vedere le linee del programma dalla 1210 in poi. ■

```
1210>GO SUB VAL "2470":RANDOMIZE
```

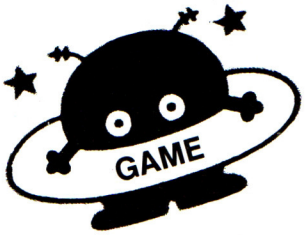
UTILITY

EXEDRAW (48K)

Il nome del programma è Excellent Draw, cioè disegnatore eccellente: Exedraw è infatti un altro potentissimo tool per disegnare liberamente le proprie idee. Premi ENTER appena terminato il caricamento e vedrai apparire nelle ultime due linee in basso un primo menu. Sullo schermo ci sono due cursori, uno piccolo ed uno a forma di croce: per muovere quello più minuto devi usare questi tasti:

Q = su R = sinistra
S = giù T = destra

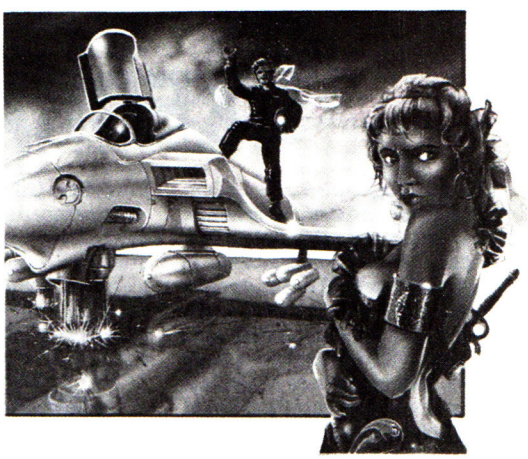
Per settare i pixel devi premere C; per cancellarli X; per settare gli attributi premi Z. Per accedere ai tre menu principali è sufficiente usare Symbol Shift e compariranno dei numeri al fianco di ogni opzione: ovviamente, per selezionarne una dovrai digitare il numero corrispondente. Se una particolare opzione è ON, questa apparirà in reverse: per disattivarla è necessario ripremere il relativo tasto. Nel menu principale, i tasti 4 e 5 non hanno nessun sottomenu: il primo infatti serve per vedere l'intera schermata ed il secondo la sposta di due linee in alto, in modo da poter lavorare anche sulle ultime due. Gli altri invece presentano ulteriori scelte, come il tasto 9: alcune opzioni riguardano soltanto i microdrive (o i wafadrive), mentre per le altre viene sempre chiesto prima se si vuole caricare/salvare da nastro o da altra periferica. Per uscire premi enter e ricordati che questa è una regola generale e funziona con tutti i sottomenu. Se hai commesso qualche errore durante una qualsiasi operazione, premendo il tasto U (undo) tornerai alla situazione appena precedente. La potenza di questo comando si rivela quando, ad esempio, stai scegliendo il pattern con cui riempire una superficie: puoi fare tutte le prove che vuoi, premendo U quando non ti va bene e cambiando quindi pattern.



UNKNOW 2 (48K)

Come promesso, ecco la seconda parte di Unknow, che non ha nulla a che vedere con la prima, a parte il

personaggio che è ovviamente lo stesso. Anche questa volta non conosciamo alla perfezione qual è la tua missione (ovvero, non te la vogliamo svelare) ma ti daremo lo stesso alcuni consigli. Innanzitutto puoi anche gettare quel foglietto sul quale hai scritto quei fatidici numeri che apparivano alla fine di Unknow 1, perché tanto non servono! Sì, abbiamo già provveduto noi ad inserirli per permettere a tutti di giocare, anche ai meno smanettoni! In questa seconda puntata ti trovi sullo stesso pianeta, apparentemente appiedato; in realtà disponi di un potente ma limitato zaino-jet che ti permette di volare e di rimanere in aria per un po' di secondi. Sulla destra dello schermo è visualizzato un bel cuore rosso che simboleggia il tuo stato di salute: se ti affaticherai troppo inizierà a battere velocemente, se invece incapperai troppo spesso nei nemici si rimpicciolirà un po' alla volta fino a sparire del tutto. In tal caso puoi immaginare la fine che avrai fatto, anzi te la anticipiamo noi: ti sarai disintegrato trasformandoti in una miriade di cuoricini colorati. Puoi ridefinire i tasti e non te la prendere se, premendo fuoco, non succederà nulla: è normale, perché durante la prima fase non possiedi nessuna arma; potrai ugualmente difenderti usando la tua amica palla-bianca come scudo. Tutto quello che va a sbatterle contro, infatti, viene immediatamente distrutto: non andare troppo veloce e vedrai che potrai proseguire l'avventura molto più facilmente. Troverai una vera arma soltanto nel primo sotterraneo che incontrerai (una pistola blu) e farai bene a prenderla perché, senza, non potresti andare oltre. Anche armato continuerai ad avere parecchi problemi per la presenza soprattutto degli alieni volanti, mentre gli androidi si fanno fuori abbastanza facilmente sparando. Il labirinto delle stanze è molto più vasto di quello della puntata precedente, perciò ricorda dove sei passato e dove no. Anche questa volta ti abbiamo detto troppo, maledetti lingua lunga che non siamo altro...!



MUTAN (48K)

È il nome di un pianeta distante migliaia di anni luce dalla Terra, conquistato da una razza sconosciuta di alieni, provenienti da un'altra galassia. Ti era stato concesso un periodo di riposo e tu ne avevi ovviamente approfittato per trascorrerlo in santa pace in un pianeta isolato e senza nome, dove la parola guerra non esisteva neanche sul vocabolario. Quando ti richiamano in servizio per affidarti l'incarico di riconquistare Mutan, trovi qualche difficoltà a guidare nuovamente un'astronave da caccia come il Quad. Per questo inizialmente noterai che i movimenti del caccia sono piuttosto lenti e la sua manovrabilità un po' limitata. Devi distruggere il maggior numero possibile di alieni, in modo da diminuirne il numero tanto da costringerli ad abbandonare il pianeta. Durante le prime partite sarai sconfitto irrimediabilmente dai nemici, perché è veramente difficoltoso districarsi in mezzo alle loro ondate. Se però non ti farai prendere dal panico e terrai d'occhio le formazioni nemiche ed i loro spostamenti, noterai che sono sempre gli stessi, anche dopo dieci partite. Perciò trascorri un po' di tempo a studiare gli avversari e quando avrai capito la loro tattica prova a distruggerli tutti. È fondamentale colpire una INTERA formazione nemica perché il farlo vorrà dire guadagnare dei bonus, che aumenteranno le capacità della tua astronave. Il multi fire è, soprattutto, importante; senza non potrai terminare il primo quadro, poiché ti aspettano dei veri e propri muri: alcuni di questi sono già bucati e dovrai solo passarci dentro, altri lo sono affatto e soltanto all'ultimo istante si aprirà un varco. È molto meglio però aprirselo da soli e ciò è fattibile soltanto se il tuo caccia è armato con il muti fire. Puoi giocare con il joystick o con la tastiera, nel qual caso i controlli sono:

Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
M = fuoco

AGENTX (48K)

Una volta tanto potrai impersonare un vero e proprio agente segreto che dovrà fare i salti mortali per portare a termine la sua missione, e non è detto che tu ci riesca! Un manipolo di cospiratori filo-nazisti stanno macchinando per conquistare l'intero pianeta, e tu sei stato scelto per addentrarti nel quartier generale nemico e far fallire il loro piano. Ci sono guardie dappertutto, tipo Kamikaze, che ti si butteranno contro anche a gruppi di quattro o cinque senza pensarci un attimo. Per eliminarle è sufficiente un solo colpo della tua pistola, ma devi ugualmente stare attento perché alcuni guardiani tenteranno di rialzarsi e di spararti a loro volta. Evita perciò i colpi nemici abbassandoti oppure saltando; sparare per primi è sempre meglio, così come tenere sempre d'occhio il numero di colpi disponibili, visibile in basso a sinistra. Per terminare la missione dovrai attraversare tutti i dieci livelli, saltando sui balconi e nascondendoti quando necessario: per sfuggire alle inesorabili guardie puoi infatti aprire le porte ed entrarvi. Qui i tuoi nemici non potranno farti nulla, ma non potrai rimanerci a lungo altrimenti non ti permetteranno più di uscire presidiando in massa la zona. Se avrai trovato una particolare entrata, potrai rifornirti di preziosi colpi per la tua pistola: porte come questa sono riconoscibili dalla presenza di un simbolo a forma di arma disegnato sulla porta stessa. L'obiettivo principale è quello di liberare gli ostaggi tenuti prigionieri dal nemico e, nel round finale, dovrai batterti corpo a corpo con il capo della banda di cospiratori. Puoi giocare con il joystick Kempston o Sinclair, se usi la tastiera: invece, i tasti sono:

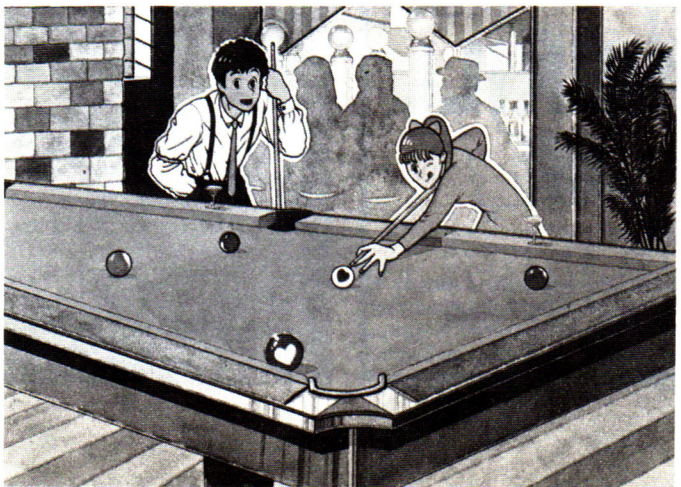
Q = su	O = sinistra
A = giù	P = destra

Per saltare sui balconi è necessario premere contemporaneamente SU + FUOCO; idem per scendere.

CARAMBOLA (48K)

Versione decisamente accurata del famoso gioco da biliardo, la carambola, che consiste nel mandare in buca il maggior numero di bocce possibili, ognuna delle quali ha un preciso punteggio. È obbligatorio giocare in due persone, nel senso che il computer non giocherà contro di te, una volta tanto! Puoi ovviamente sfidare te stesso tirando una volta per il player 1 ed un'altra per il player Z. Ci sono parecchi comandi che esaminiamo subito:

Q = muove la stecca in senso orario
W = muove la stecca in senso antiorario lentamente
E = muove la stecca in senso orario lentamente



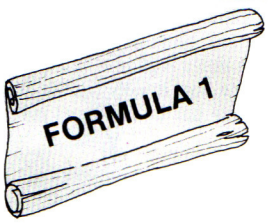
SYMBOL SHIFT + CURSORI = modifica lo spin (effetto)
SPAZIO = fuoco per il giocatore uno
ENTER = fuoco per il giocatore due
CAPS SHIFT + A = chiede all'altro giocatore di tirare di nuovo
CAPS SHIFT + C = cede il tiro all'avversario
CAPS SHIFT + N = nuovo gioco
CAPS SHIFT + S = salva la situazione su nastro
CAPS SHIFT + L = carica la situazione da nastro
R = replay immediato
CAPS SHIFT + CURSORI = muove la palla chiamata
CAPS SHIFT + P = modo pratica
G = ritorni in modo reale
CAPS SHIFT + R = rimette la palla a posto
SYMBOL SHIFT + R = rimuove la palla chiamata

Se non tocchi niente per un po', parte il demo, che puoi fermare premendo un tasto quando le palle sono ferme. Come nella realtà, puoi controllare lo

spin della boccia, in pratica l'effetto: in alto a sinistra, un puntino nero all'interno della boccia bianca indica il punto d'impatto della stecca. Spostandolo (con s.shift + cursori) otterrai i vari effetti possibili; ad esempio, colpendo la palla molto in alto, questa tenderà a proseguire la corsa dopo l'impatto. Per colpire una boccia devi premere DUE volte consecutivamente il rispettivo tasto di fuoco, a seconda del giocatore. La forza del tiro sarà determinata dal tempo intercorso tra il primo ed il secondo tocco del tasto: se il tuo avversario ha fallito un tiro, puoi farlo riprovare premendo C.Shift + A. La regola principale della carambola è questa: il giocatore che inizia, quello che cioè "spacca", deve cercare di mandare in buca una boccia rossa e non può toccarne nessun'altra, ovviamente direttamente e non certo dopo i rimbalzi. Si devono mandare in buca prima tutte le palle rosse, e se ce ne entrano per sbaglio delle altre, queste ultime verranno rimesse immediatamente sul panno verde. Terminate le rosse, si prosegue con quelle altre palle, il valore delle quali è più vicino ad 1 (cioè alle rosse). Ecco la scala dei valori delle palle:

rosse = 1 verdi = 3
gialle = 2 marroni = 4
blu = 5
rosa = 6 nere = 7

Prima di colpire una palla è necessario "chiamarla", cioè indicarla: per farlo devi premere il tasto numerico relativo al suo valore (1 per le rosse, 2 per le gialle etc.); una boccia di quel colore lampeggerà. Se è quella che desideri colpire, allora procedi, altrimenti premi N per selezionarne un'altra dello STESSO colore. Può sembrare macchinoso ma ti basterà una partita per impratichirti come un vero professionista. Al termine del caricamento premi 2 per avere le scritte in italiano/inglese, 1 per averle in tedesco e 3 per leggerle in francese.

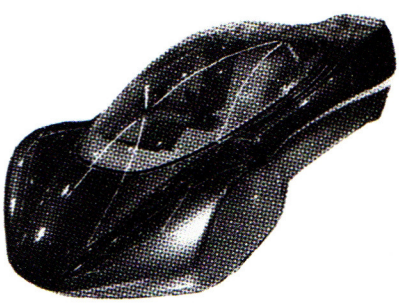


(48K)
MAD RACE

Immagina di essere in Arizona e di partecipare ad una folle gara attraverso ogni tipo di terreno e di città: il tuo sponsor decide di affidarti la guida di una Porsche 911 turbo, ma soltanto per i primi tracciati. Se infatti non riuscirai a qualificarti entro il tempo stabilito dalla giuria, sarai squalificato e cacciato di squadra; se invece fermerai i cronometri al di sotto del limite previsto, riceverai un bonus punti per la successiva pista e ti conquisterai le grazie dello sponsor. Se poi riuscirai ad arrivare in Florida, questo benestante signore ti affiderà una Lamborghini Countach, il sogno di milioni di persone per la sua linea e per la sua velocità! Ti accorgerai della sostituzione perché il disegno dell'auto sul video cambierà, anche se non sarà proprio una perfetta riproduzione del vero bolide. Le difficoltà del gioco sono ridotte al minimo nei primi tracciati, ma più ti addentri nel territorio, più diventa problematico rimanere in corsa. Spesso e volentieri vedrai la tua macchina volare letteralmente e, finché accade in rettilineo, non ci saranno grossi problemi; se però voli in curva a 180 Km orari, non è proprio semplice non uscire di strada! Questa non è, comunque, una simulazione, perciò tutta la ricostruzione è molto sommaria: manca qualsiasi tipo di strumentazione, dal segnalatore di numero di giri del motore all'indicatore delle marce. Soltanto la spia della velocità è presente in alto a destra, mentre il resto dei numeri che vedi sullo schermo appartiene ai cronometri. Se riuscirai poi ad arrivare alla fine del quinto livello, guiderai una fantastica FERRARI GTO: purtroppo il disegno non rende i dovuti onori alla macchina più bella e famosa del mondo, ma almeno potrai immaginare di averla guidata correndo con questo MadRace. Puoi usare indistintamente, senza bisogno di selezione, il joystick oppure la tastiera. I controlli sono:

Q = accelera
A = frena
Z = sinistra
X = destra

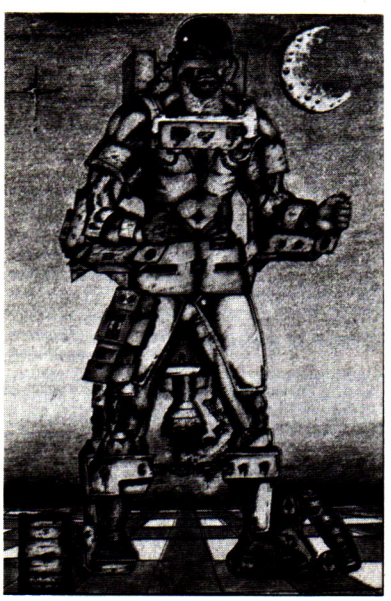
(48K)
MONEKILL



In questa nuova missione dovrai, ancora una volta, togliere le castagne dal fuoco, e ti assicuriamo che saranno proprio molto calde! Il capo supremo della Forza Difensiva Terrestre è tenuto prigioniero sulla Luna da esseri sconosciuti che vi hanno installato la loro postazione d'attacco. Si preparano ad invadere la Terra, cogliendola assolutamente di sorpresa ma, grazie al generale prigioniero, il loro piano fallisce perché l'alto ufficiale è riuscito a trasmettere un messaggio via radio. Il computer di bordo della tua astronave interstellare l'ha captato al volo

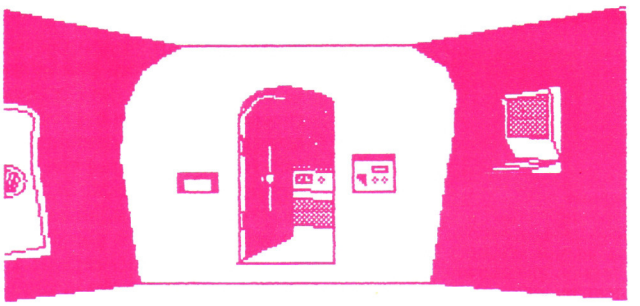
e, dopo aver ricevuto l'ok dalla Terra, sei immediatamente sceso sul pianeta, servendoti del transporter molecolare. Nessuno sembrava essere a conoscenza della base nemica in quella zona lunare, ma fortunatamente i satelliti alleati l'hanno rilevata ed hanno trasmesso immediatamente le coordinate al quartier generale. Scoperti anche alcuni sistemi di difesa usati dagli alieni: si tratta di sfere al titanio, pericolosissime perché scoppiano al primo contatto. Nessun modo di eliminarle è stato ancora trovato; ci sono poi i Blockbusters, cannoni in grado di seguire l'obbiettivo e di sparare automaticamente: anche in questo caso, non esiste modo di distruggerli. Ed ancora: Angeli della morte, razzi micidiali contenenti un terribile acido in grado di corrodere qualsiasi materiale esistente; nessuna difesa possibile; Serpenti lunari, terrificanti creature indistruttibili che attaccano qualsiasi oggetto si muova davanti ai loro occhi. Può sembrarti impossibile inoltrarti in mezzo a tanti pericoli, ed in realtà la missione non è delle più facili. Per fortuna i tuoi spostamenti saranno seguiti costantemente dall'astronave e, via radio, ti verranno comunicate le istruzioni più importanti, che vedrai in basso a sinistra. Quando non avrai più energia a disposizione morirai ed anche il tuo generale farà una brutta fine. Ricordati che per prendere gli oggetti sparsi dappertutto occorre premere il tasto corrispondente a "giù". Ecco i tasti selezionati:

P = su
Q = sinistra
W = destra
L = giù=
SPAZIO = fuoco
H = pausa Q/BREAK = interrompe



(48K) PROXIMA

di C. Cremonini



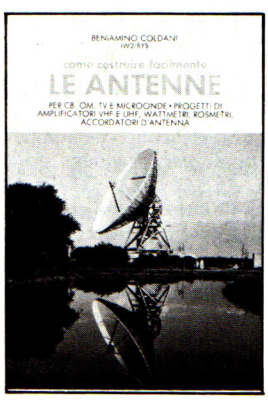
Ottima avventura che vede protagonista la nostra amata Terra ed il pianeta Proxima Centauri, tra i quali corre una guerra che dura ormai da oltre sei anni. Tu sei un eccellente ed addestratissimo pilota da caccia ed appartieni ovviamente alle forze terrestri. In seguito all'ultimo combattimento con un aereo nemico, dal quale sei uscito vincitore, sei precipitato al suolo riuscendo fortunatamente a non riportare gravi danni. Il tuo caccia però è inutilizzabile, quindi decidi di cercare di entrare in quello nemico, apparentemente meno danneggiato del tuo. Tutto l'equipaggio è rimasto ucciso nel combattimento e, quando entri nella cabina di controllo, vedi immediatamente il corpo del comandante. Il computer di bordo ti informa che c'è un eccessivo surriscaldamento dei reattori in seguito al combattimento, ed il tuo compito d'ora in avanti sarà quello di riparare il guasto meccanico, altrimenti non potrai più far ritorno sulla Terra. Quando esci dal tuo caccia hai la possibilità di portare con te un solo oggetto, ed hai soltanto 45 mosse prima che il caccia nemico si disintegri mandandoti in pezzi. Ecco alcuni comandi speciali:

GUARDA = ripete la descrizione del luogo in cui ti trovi
TESTO/T = elimina la grafica stampando solo il testo
GRAFICA/GR = ripristina la grafica
SAVE = salva la situazione di gioco
LOAD = carica una situazione precedentemente salvata
FINE = interrompe la partita

La soluzione non è lunga ed è molto piacevole addentrarsi in questa veloce avventura: ricordati che non devi usare gli articoli per prendere cose o per usarle (ESAMINA TORCIA, per esempio) e che l'ultima cosa che dovrai fare sarà quella di inserire una cartuccia...

Dizionario
Italiano-inglese ed inglese-italiano, ecco il tascabile utile in tutte le occasioni per cercare i termini più diffusi delle due lingue.
Lire 5.000

PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



Le Antenne
Dedicato agli appassionati dell'alta frequenza: come costruire i vari tipi di antenna, a casa propria.
Lire 6.000

Puoi richiedere i libri esclusivamente inviando vaglia postale ordinario sul quale scriverai, nello spazio apposito, quale libro desideri ed il tuo nome ed indirizzo. Invia il vaglia ad Elettronica 2000, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

UTILITY

MONITOR (48K)

Per tutti gli amanti del linguaggio macchina, ecco una indispensabile utility che non deve mancare nella raccolta di un buon programmatore assembler: un disassemblatore / monitor. È un programma che consente di simulare l'esecuzione di una routine assembler con possibilità di visualizzare l'istruzione in corso di esecuzione, il contenuto dei registri e contemporaneamente ciò che la routine simulata esegue. Terminato il caricamento ti sarà chiesto l'indirizzo della routine da studiare; quindi devi scegliere tra un'esecuzione NORMALE ed una DETTAGLIATA; sceglierai infine l'indirizzo di break, dove cioè la routine si deve interrompere (∅ per una esecuzione completa). Non vi sono differenze apparenti tra l'esecuzione normale e la chiamata diretta, se non la lentezza. In questo modo è attivato il break da tastiera ma anche da programma, se lo hai inserito. L'esecuzione dettagliata visualizza costantemente lo stato di tutti i registri, istruzione per istruzione. Sono attivi i tasti:

ENTER = esegue l'istruzione puntata dal PC
Z = copia del video su stampante
O = singola poke
P = doppia poke
BREAK = menu opzioni

Se la routine in questione modifica variabili di sistema non alterabili da Basic, il ritorno al sistema operativo potrebbe creare gravi problemi. Il disassemblatore riconosce le istruzioni RST 40 ed RST 8, ed è in grado di capire anche il set di istruzioni nascosto, cioè non ufficialmente riconosciuto dalla ZILOG, ma i cui codici funzionano correttamente. Normalmente queste istruzioni non vengono usate, ma spesso sono utilizzate nei caricatori dei programmi commerciali per protezione. Il monitor simula tutte le istruzioni ad eccezione di: HALT, inutile perché la simulazione è già lenta; DI-EI perché la CPU è sempre con gli interrupt abilitati (EI); INIR-INDR perché usate per dialogare con dispositivi esterni. Ogni caricamento in una locazione ram viene controllato per verificare se la locazione è interna al programma monitor stesso o nel display file: in questi casi comparirà la scritta "Locazione non disponibile". Purtroppo il monitor non è rilocabile ed occupa tutto lo spazio alto della memoria (Clear max 59275).

INC BC	03	3	00000011		00	0	00000000
INC C	0C	12	00001100	LD(0000),BC	ED	237	11101101
INC D	14	20	00010100		43	67	01000011
INC DE	13	19	00010011		00	0	00000000
INC E	1C	28	00011100		00	0	00000000
INC H	24	36	00100100	LD(0000),DE	ED	237	11101101
INC HL	23	35	00100011		53	83	01010011
INC IX	DD	221	11011101		00	0	00000000
	23	35	00100011		00	0	00000000
INC IY	FD	253	11111101	LD(0000),HL	ED	237	11101101
	23	35	00100011		63	99	01100011
INC L	2C	44	00101100		00	0	00000000
INC SP	33	51	00110011		00	0	00000000
IND	ED	237	11101101	LD(0000),HL	22	34	00100010
	AA	170	10101010		00	0	00000000
INDR	ED	237	11101101		00	0	00000000
	BA	186	10111010	LD(0000),IX	DD	221	11011101
INI	ED	237	11101101		22	34	00100010
	A2	162	10100010		00	0	00000000
INIR	ED	237	11101101		00	0	00000000

MAILBIT

E PREND

CHE VUOI, AS

Hai lo Spectrum, no?! Se vuoi,
02/706857) e caricare sul tuo Sp

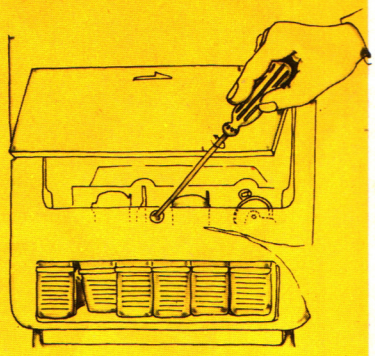
È UNA COSA

e in più a
LA POST
ELETTR

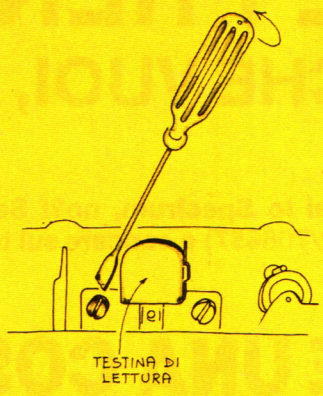
Tu lasci un messaggi
una risposta, un amico
ta... Senza pagare null
a ogni ora di giorno o
Una cosa fantastica!

A DISPOS
24 ORE SU

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.